bioViva!

Défis NATURE ESCAPE

LÉGENDES & MYTHOLOGIES

RÈGLES DU JEU

DOCUMENTS d'enquête

bioViva!
CRÉATEUR DE JEUX QUI FONT DU BIEN

Des ENQUÊTES CAPTIVANTES à résoudre ! POUR Y ARRIVER, tu devras EXAMINER les cartes dans LEURS MOINDRES DÉTAILS.











Alors, prêt à résoudre les **enquêtes** des autres jeux **Défis Nature ESCAPE** ?

Toute la collection sur :
www.bioviva.com



SOMMAIRE

Introduction	P 4
Contenu	P 5
Mise en place	P 6
Comment jouer ?	P 7 - 8
Joue et rejoue !	P 9
Les cartes Défis Nature	P 10
Réponses Enquête 1	P 11 à 16
Réponses Enquête 2	P 17 à 23
Jeu de l'animal manquant	P 24 - 25
Marque-page à découper	P 27
Feuilles d'enquête à découper	P 29 à 42







Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte de héros, de déesses et de créatures légendaires et mythologiques !**

Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

Suis les chemins captivants des **légendes et des mythologies** et pars à la recherche de leurs origines et de leurs sens cachés...

Laisse-toi surprendre par ces histoires merveilleuses, qui fascinent les gens depuis des centaines, voire des milliers d'années. Plonge au cœur des luttes épiques et des rebondissements captivants pour trouver la bonne réponse dans le temps imparti !

Alors, prêt à relever le défi ?



1. **2 livrets d'enquête**
2. **36 cartes Défis Nature**
3. **1 crayon**
4. **2 « Amulettes »**
5. **1 livret de documents d'enquête et de règles**



Pour résoudre une enquête *Défis Nature Escape*...

... voici ce qu'il te faut !

Installe-toi confortablement à une table, une table basse, ou par terre si tu préfères.

Prévois un peu de place pour ouvrir ton livret, étaler tes cartes, et avoir ta feuille d'enquête à portée de main.

Découpe le marque-page (page 27) et garde-le à côté de toi.

Découpe également la feuille d'enquête (pages 29 à 42) qui correspond à l'enquête que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Normalement, tu as assez de place au dos de ta feuille d'enquête, mais tu peux aussi prendre une feuille blanche ou un cahier, pour noter des indices ou faire des schémas.

Prends le crayon fourni dans la boite.

Place à portée de main **les cartes qui correspondent à l'enquête** que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Prépare un chronomètre pour mesurer le temps que tu mets à résoudre l'enquête.

Tu es prêt à jouer !



Défis Nature Escape – Légendes & Mythologies

Ce jeu est conçu pour être jouable par des enfants à partir de 7-8 ans, en lecture accompagnée avec un parent ou un enfant plus âgé.

Où commencer ?

Ouvre le livret de l'enquête 1 à la **page 3.**
Lis l'introduction et va à la page indiquée pour commencer l'aventure ! Quand tu commences, n'oublie pas de déclencher le chronomètre.



Comment se déplacer dans le livret ?

Sur chaque page, tu trouveras une **indication** pour continuer l'enquête et te rendre sur une nouvelle page.



Quand tu pars d'une page, il est conseillé d'y laisser ton **marque-page**. Ainsi, si tu dois revenir en arrière, tu sauras où se trouve la dernière page que tu as lue. Parfois, il te sera d'ailleurs demandé de laisser ton marque-page où tu te trouves.



Activités

Régulièrement, pour récupérer le numéro de la prochaine page à visiter, tu devras faire une activité. Pour chaque activité, tu peux avoir un indice **en page 43** du livret d'enquête. Cet indice n'est pas la réponse.



Il te donne une piste supplémentaire pour trouver la réponse, en cas de difficulté. **N'hésite pas à lire un indice** si tu as du mal à réaliser une activité !

Si malgré l'indice, tu n'arrives pas à avancer, **regarde la solution** dans ce livret de règles. Il vaut mieux lire la réponse que de rester coincé !

Les solutions de l'enquête 1 sont pages 11 à 16. Celles de l'enquête 2, pages 17 à 23.

Comment utiliser les « Amulettes » du jeu ?





Tu devras parfois utiliser une « amulette ». Pour cela il te faut une **couleur** (un triangle particulier, pour ceux qui voient mal les couleurs) et une **rune** (une lettre de l'alphabet nordique). Mets la couleur en face de la rune et regarde l'amulette. Si l'association est correcte, elle indique une page entre 4 et 42 ! **Un chiffre rouge indique la dizaine et un blanc l'unité.**

Quelles pages lire ?



Quand tu arrives sur une page, **ne lis pas celle d'à côté !** SAUF si c'est demandé OU si la couleur du bandeau de haut de page est la même.

Enquête et numéros de pages



Sur certaines pages, tu dois découvrir le numéro de la prochaine page. S'il faut faire une opération mathématique, **le calcul est posé en bas de page**. Comme pour les activités, si tu ne trouves pas la solution, regarde **page 43 l'indice correspondant !** Si tu ne trouves pas non plus, **regarde la réponse** dans ce livret.

Mettre de côté une carte utilisée



Dans l'**enquête 1**, à chaque fois que tu utilises une carte, tu peux ensuite la mettre de côté car elle ne te servira plus. Mais attention, dans l'**enquête 2**, tu devras te resservir de certaines cartes !

Fin de partie



Quand tu as résolu une enquête et que tu es parvenu à la page « Mission accomplie ! », stoppe le chronomètre !

Il est important pour Bioviva de faire **des jeux qui respectent le plus possible la planète et qui durent longtemps**. Il n'était donc pas question de faire un jeu qui finisse à la poubelle après sa première utilisation !

Pour que ton *Défis Nature Escape* puisse être **utilisé plusieurs fois**, l'équipe Bioviva a pensé à tout !

Tu disposes dans ton coffret d'**un crayon à la mine très légère et de livrets fabriqués avec du papier résistant**. Comme ça, tu peux gommer facilement pour rejouer ou passer le jeu à tes amis ou frères et sœurs...

Plusieurs feuilles d'enquête sont fournies pour pouvoir **rejouer plusieurs fois à chaque enquête**.

Enfin, les cartes dont tu vas te servir pour les enquêtes forment **un jeu à part entière**. Pour cela, découvre **les règles du jeu *Défis Nature*** page suivante.

C'est parti pour un essai !



Tu as compris comment jouer ? Pour le vérifier, essaie de résoudre un petit casse-tête... Va à la page 24 !

Après ce test, tu seras prêt pour te lancer dans la résolution de l'enquête 1 : « Des secrets bien gardés... ».

Bon jeu !

Les cartes Défis Nature



Pour jouer à *Défis Nature*, utilise toutes les cartes de ton coffret.

Découvre tous les jeux de cartes **Défis Nature** sur **www.bioviva.com**



RÈGLES de DÉFIS NATURE

OBJECTIF : Être le 1er joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

PRÉPARATION : Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

1 • Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique (la « longévité » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 55 ans » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace face cachée sous son tas de cartes.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le degré de puissance/dangerosité de leur carte (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a la couleur la plus foncée remporte les cartes de cette manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

LE DEGRÉ DE PUISSANCE/DANGEROSITÉ :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de puissance/dangerosité : 

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge. Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Les ordres de priorité de ces cartes sont (du plus prioritaire au moins prioritaire) :



Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit la « longévité ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur une autre caractéristique (« poids », « taille »...). On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique. Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

FIN DE LA PARTIE :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 10 ou 15 minutes. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

Les caracteristiques et pastilles sont des estimations realisées à partir de la littérature existant sur le sujet. En effet les temoignages sont rares...

RÉPONSES DE L'ENQUÊTE NUMÉRO 1

NOTES



NOTES



Défis NATURE ESCAPE

LÉGENDES & MYTHOLOGIES



bioviva!

© 2022 Bioviva Editions - Tous droits réservés. Illustrations : Frantz Rey

bioViva!

CRÉATEUR DE JEUX QUI FONT DU BIEN

Défis NATURE

Alors, prêts à relever le défi ?

Le célèbre jeu de bataille, **PHÉNOMÈNE** des cours de récré !

47 références disponibles
de 37 cartes pour parier sur les points forts des animaux et remporter la partie.

INCLUS 1 CARTE COLLECTOR

Défis NATURE ESCAPE

2 ENQUÊTES + 1 jeu Défis Nature

Toute la collection sur :
www.bioviva.com